

# 明星志願

上市發售中

充滿希望與夢想的銀色世界！



大宇資訊有限公司

台北市忠孝東路二段88號8樓  
TEL: (02) 3563567 (代夜號)

國內郵資已付  
台北郵局  
台北第十一支局  
掛號  
台北字第6688號  
雜誌

行政院新聞局出版登記證局台登字第7653號  
中華郵政台北字第3332號執照登記為雜誌交寄

# 軟體之星

SOFTSTAR MAGAZINE

夏季號  
1995/6  
26  
大字資訊  
贈送月曆



仙劍奇俠傳攻噐  
東京玩具展選記  
RPG製作甘苦談  
倉庫番即將登場  
塔克拉瑪干-敦煌傳奇

消費性育樂多媒體展台北外貿  
7/1-7/5 攤位A201-A205 A211-A215

台北電腦應用展覽 台北世貿  
7/29-8/2 攤位B1209-1215 B1110-1116



## 封面故事

新風格文藝武俠

角色扮演遊戲

# 仙劍奇俠傳

《仙劍奇俠傳》終於推出了！這一定是大多數熱衷於大字遊戲的玩家們由內心中發出最渴望的吶喊。不錯，不要懷疑！各位玩家期待已久，大字資訊年度超級強片——《仙劍奇俠傳》的光碟版於此次七月份所舉辦的『1995年消費性娛樂多媒體展』已經隆重上市。大家如果聽到是光碟版後，那一些沒有光碟機的玩家們該怎麼辦呢？《仙劍奇俠傳》的磁片版也已經決定於七月七日發行。請沒有光碟機的玩家們忍耐一下。

開發製作時間已經近兩年的《仙劍奇俠傳》，終於靠「仙劍小組」全體組員的努力不懈，終於在七月一日上市。正因為歷時過長，讓玩家久候多時，大字資訊的「上層人士」決定先推出光碟版，以回饋辛苦的玩家們長久以來對大字的熱愛與支持。光碟版的《仙劍奇俠傳》與磁片版的不同，其實相差並不大，相差最大的地方是光碟版中有收錄八首DIGITAL主題音樂，可以直接從音響播放，其他就是為了方便玩家，沒有設置密碼，以及傳具保存的價值。

此次決定於七月隆重上市的《仙劍奇俠傳》，相信各位玩家對她的內容應該都很熟悉了吧？！為了完全不了解及還不太清楚的玩家，再次簡短的介紹一下這個不太一樣的遊戲。大家如果有注意到各個遊戲雜誌關於《仙劍奇俠傳》的廣告，如『軟體世界』、『新遊戲時代』或是『軟體之星』等，應該都有看到《仙劍奇俠傳》這個屬於角色扮演類型的遊戲。此次所標榜及強調的主題是一個「新風格文藝武俠RPG」。我們一起來看看現下國內遊戲市場中，屬於角色扮演的遊戲，大都是一些傳統注重戰鬥聲光效果的老橋段，玩家們只有越玩越厭，越玩越沒有趣味。

《仙劍奇俠傳》不一樣的地方，是在遊戲中劇情架構上比較強調一個男主角與三個女主角之間的感情問題、苗疆內種族的對立、江湖上身不由己的恩怨、妖魔鬼怪而行俠仗義等。不過不光是劇情內容方面的加強，在美工部份與戰鬥畫面的處理方式也絕對是極具水準。就拿美工繪圖來說，遊戲中各個場景的畫面用45度角斜向的全螢幕立體方式表現，無論人物、物品、城鎮建築或野外風景都擁有絕佳的立體感。除了玩家控制的隊伍之外，遊戲登

場的各種角色也安排有許多活潑可愛、生動細緻的小動作，真實表現該人物的日常作息，例如農婦在井邊洗衣跟雞、醉臥牆角的醉鬼、努力打鐵的鐵匠、以及河邊垂釣的漁夫或是玩戲繩的小孩等等，為遊戲增添了不少趣味。

戰鬥部份，畫面同樣採45度斜向的立體顯示，進行方式為回合制的交互攻擊。不管是主角或敵人的各種劍術攻擊或法術施展都已精彩的動畫表現。而遊戲中進入戰鬥的方式較特別，一般的RPG都是採用俗稱「踩地雷」的方式，遇到敵人進入戰鬥，《仙劍奇俠傳》中的敵人會在地圖上遊走，你若是不想戰鬥，只要躲開他就可以了，如果接觸到敵人，便會進入戰鬥。遊戲中的戰鬥系統更是令人驚嘆讚嘆，敵我雙方各個角色皆有其獨特的招式，以我方人物為例，男主角李逍遙以御劍術攻擊敵人，女主角趙靈兒使用道家仙法，林月如是家傳的劍氣絕招，而苗女阿奴則是人見人怕的毒蟲巫術。不論是出招、施法或是防禦等各種動作，姿態栩栩如生。

除了攻防砍殺等動作皆以全動態表現外，戰鬥指令的重頭戲，包括風雷火水土五系，外加劍術、治療、召喚術、蟲毒及巫術等各種法術，都大手筆的繪製成氣勢磅礴、臨場感十足的法術動畫。攻擊則可分為個人攻擊、圍攻、反合擊。在戰鬥中還可以將毒蟲、暗器、符咒等道具投擲出去，甚至將金錢、不要的武器射出去腐敗。此外戰鬥之中也有劇情、對話的產生，戰鬥不再是枯燥乏味的打打殺殺。值得一提的是我方有人生命危急時，會有夥伴毫不顧身的替他擋住敵人的攻擊，為對方犧牲生命也在所不惜，愛情的魔力真是既偉大又可怕。

至於在配樂方面，除了MIDI/FM原曲的製作外，並請到兩家專門處理編曲與錄音的工作室協助，音樂及音效會隨著劇情起伏、人物的悲歡離合或戰鬥時刀劍攻擊及施展法數時而有不同的安排，絕不會令玩家感到單調。

《仙劍奇俠傳》的發行，希望能夠將角色扮演類的遊戲帶進一個屬於新紀元的時代。當然也希望玩家们喜聞新知，大家告訴大家，多多捧場、多多支持大字資訊所研發的遊戲，好的回應也正是激勵大字邁向另一項挑戰的原動力。

# RPG 遊戲製作 甘苦談

口述：姚壯憲  
撰稿：賈卓倫

“寫一個好的角色扮演類型（也就是一般稱作RPG）的遊戲”！這似乎是國內許許多多有心想從事於中文遊戲的年輕一代創作者共同的一項心願，不管是太空戰士派、勇者鬥惡龍派、歐美派、或是最近當紅的武俠派、三國志派……等等的崇拜者，心裡都一定會有一個最熱切的動機：創造一個自己最喜歡的RPG——要親手做的！筆者雖然已“不太年輕了”，但是心中此一強烈願望從未歇過，故而～在累積了數個遊戲製作的經歷後，懷著一顆朝聖的心，開始了這款作品費時近兩年，漫長、曲折且艱辛的製作工程中。養兒才知父母心——同樣的，沒有實際參與遊戲寫作的玩家們，也不可能真的體會所謂「製作遊戲者的甘苦」。即使是像我這類先前已出版過四

個遊戲的所謂“行內人”，也才深深體會RPG真不是人寫的東西！真的……不是一個人能夠寫成的。其它類型的遊戲也許只要幾首好聽的音樂、音效，一個方便的介面、一個通關的去的故事故架構、精彩好看的畫面、耐玩度也不差的，玩家大概就可以接受了。而RPG最大的不同，也是最能吸引人的地方，就是它有劇情，完整而龐雜的劇情、豐富而有創意的劇情、高尚卻又通俗的劇情。RPG的作者為了劇情得請來編故事高手、對白修辭高手、角色設定高手等等……反覆討論（甚至是爭辯）數個月終於完成了這些偉大而令人振奮的故事後，最頭痛的問題就來了……如何在電腦程式及美工的能力可及範圍內，去表達這些辛苦寫出來的劇情、文字、聲音、圖片？玩家好像又認為這些太沉悶

## 目錄

2	RPG製作甘苦談	18	兒童多媒體英語
4	仙劍奇俠傳攻略	23	龍門防毒系統
8	東京玩具展之行	25	雙向道
10	倉庫番報導	27	天使帝國2攻略
14	敦煌傳奇報導	29	大字資訊產品目錄

這兩三年來，Game及Multimedia成為資訊界最熱門的話題，也吸引全世界媒體、資訊、通訊及消費性電子業者進入這個領域，主要是因為GAME及多媒體之軟硬體產業，是一個高風險卻同時具有高成長及高利潤的行業，因而吸引各方高手競相投入，台灣又該如何因應這波潮流呢？

台灣除擁有本身中華文化及資源的優點外，更能接受與融會貫通歐美及日本這些主要文化及資源並進而掌握這些市場的需求，再加上大中國經濟圈的快速成長，對於GAME及多媒體軟硬體有大量的需求，而這也是我們比其他國家更能掌握的地方，更是我們在這場多媒體大戰中，進可攻退可守的重要資源，期望業者們能掌握機會，作出好GAME進軍全世界！

## 編者的話

中華民國78年10月5日創刊

行政院新聞局登記證局版臺字第7633號 中華郵政台北字第3332號登記為雜誌交寄

●發行所 林總編輯 李惠萍 ●主編 丁淑姿 ●美術編輯 蕭建宏

●文字編輯 賈卓倫 ●特約作家 劉陳祥、施文鴻、蔡明宏、蘇誌峰

●發行業務 李文琪、林德科、林強、邵慶雲 ●發行所 軟體之星雜誌社

●社址 臺北市忠孝東路二段88號8樓 ●電話 (02) 356-3567 (代表號)

●傳真 (02) 356-0969 ●B.B.S (02) 391-8345/391-8351/391-8353

●郵政劃撥1277894-6 大字資訊有限公司 ●印刷所 日茂製版印刷股份有限公司

●地址 臺北市大直街157號6樓 ●電話 (02) 304-2200

服務專線 (02) 356-0955

# 仙劍奇俠傳 攻

大宇資訊年度超強鉅作，新風格文藝武俠 RPG《仙劍奇俠傳》光碟版隆重於七月一日推出，讓各位玩家久等了。為了補償各位玩家，在此期先刊登部份的故事及攻略，讓玩家可以輕鬆著本文先進入《仙劍奇俠傳》的世界，以及讓擁有遊戲的玩家，更可以輕鬆上手。擁有光碟機的玩家，七月七日影片版。

## 【夢醒】

李逍遙失足自飛劍跌落，只覺天旋地轉頭腦發脹，忍不住痛破口大罵：「作惡多端的爛劍與容，既然落在我的手裡，要殺要剮不用多說廢話！」罵聲鬼聲聞容怒喝：「李逍遙！你皮癢啊？敢說老娘是什麼殘廢？」逍遙睜眼變臉，定神一看，見嬌嬌手持著劍，怒氣不息的瞪著逍遙說道：「又在作白日夢了！你也老大不小了。整天瘋瘋癲癲的，也不學學做正經事！」逍遙心想方才在夢中的情景正是最緊要的關頭，卻被嬌嬌吵醒，不免心平抱怨地說道：「嬌嬌，你不要每次叫人起床都是拿著劍刺，嚇嚇，嚇嚇一通，會嚇死人耶！」接著說：「咱們這木床又不平穩，風一吹就搖死了，咱們李家教要起後嗣了，」不這樣叫得醒你嗎？平常就只會用些木刀木劍的，成天學你那剪刀弄劍的，沒個定性，以後看哪家的姑娘肯嫁給你。」李大娘笑著說道。

李逍遙及李大娘又開到了他們平常就一直僵持不下的話題，一邊說自己的父母是對江湖人稱羨的富貴侯門；一邊說省吃儉用地開了間客棧過生活，卻養大了個懶鬼。「誰說我是懶鬼啦？」李逍遙一聽不平地說道：「我將來要像我爹娘一樣，練成絕世武功，縱橫四海，霸霸江湖的一代大俠！」「瞎！」的一聲，李大娘手上扇子就往逍遙頭上招呼過去。「少跟我娘鬼扯淡！」接著說道：「要不是我這回忙不過來，才不指望你這懶鬼來幫忙呢！」一大早就有客人上門啦？」逍遙質疑地問道。李大娘邁往門口走去邊說道：「是啊！還不快來幫忙。」

等到李大娘走出房門後，李逍遙心裡直犯嘀咕，心想一大早就叫人起床，就要去招呼客人，不如用自已做的地道酒出去。剛想到這兒，又聽到李大娘的叫聲：「還不快出來幫忙！」逍遙心想這個時候只好先作罷，如果被發現就慘了，便走出了房門。

之後便見到了今天一早來投宿，身著唐人服裝的三位客人。（隔壁房剛整理床鋪時可發現一支「梅花釵」）從他們之中的領頭口中得知，整間客棧已被包下，又得到了賞銀 500 文錢，心想真是遇到財神爺了。而樓上則嚷嚷著要送些酒菜來，逍遙趕緊跑下樓去找嬌嬌拿酒菜。下樓後卻見到宿醉道士坐在客棧大門前，邊邊叨叨邊趕快把宿醉道士趕走，說完便向廚房走去。逍遙走到宿醉道士跟前，軟硬手段都用，卻依然趕不走宿醉道士。宿醉道士此時要求只要給他點酒喝，他馬上

了，像似文字遊戲，不列看了！小角色動畫，CG動畫，3D動畫，數位影像，國語配音。……乖乖地聽～玩家的胃口越發越大，撰寫及製作RPG遊戲的程式師和美工人員可是越來越難做人，時常就為短短幾秒的故事畫面交代，花幾天幾夜的工夫去做那一段昂貴的精彩片段。更別提時下一股RPG的遊戲進行時間，在一般玩家的眼光中，不得少於二十幾小時呢！想想，一部電影也不過頂多100分鐘就看完了。舉個實例好了……《仙劍奇俠傳》中有這麼一段——就見那醉道人話說完，飛身一躍，口中喊道：「出鞘」，背上神劍應聲而出。手指劍訣一揮，神劍化作數道光芒，圍繞在醉道人身邊飛舞，忽然手向空地一指，萬道劍光便齊向空地疾去。接著口中念念有詞，手向天空一揮，插在地上的數十支劍，又各為一道劍光，飛回醉道人身後……單單這幾行劇情文句就足令整個製作小組人仰馬翻好幾天了。所以RPG的遊戲，製作起來並不是想像中那麼簡單及輕鬆。以前的我也是不知道天高地厚，現

在是親身經歷到，就拿《仙劍》來說，她不太一樣，不像是一般典型只注重戰鬥的RPG，劇情架構上還加強了男、女主角們之間的感情問題，希望呈現給玩家的是一種完全不同的感受，所以《仙劍》稱作為「新風格文藝武俠RPG」。但不要認為因加重劇情方面，就忽略了戰鬥或是美工，《仙劍》的戰鬥畫面及美工部份絕不含糊，四十五度斜向立體畫面、隨默逗趣的小角色造型、華麗極具震撼力的各種法術動畫、深情唯美的主題音樂等等，怎麼個好法？大家買來玩玩看看就知道了嘛！……對不起，對不起！怎麼打起廣告來了呢？！

言歸正傳，既然RPG是個看似容易上手製作的遊戲類型，卻又極不容易完成及做好的，那乾脆不要再在這個話題上打轉，我們大家就好好的玩，誰想去製作一個RPG的遊戲，就讓他自己去痛苦吧！

走，可是逍遙心想可不該隨便給他看哪，便是給媽媽知道，那還得了。雖然如此，酒菜還是得送上樓去。趕緊跑回廚房。

來到廚房，媽媽此時正把桌上的酒菜拿上樓去，逍遙依吩咐拿起了酒菜便往樓上走去。苗人媽媽們一見到豐盛的菜蔬，個個食指大動，卻又不慎逍遙村裡的名產一桂花酒。逍遙便將酒收進櫃裡，心想這酒可以拿去給樓下那個醉酒土喝。下樓後趕緊將櫃中的桂花酒拿給醉酒土喝，只見那酒鬼一口氣給全喝光了。逍遙還苦要那酒鬼快回來，卻聽到那醉酒土講說可以教逍遙幾招劍法，正當逍遙猶豫之際，醉酒土一躍而地不見了。逍遙嚇了一跳，此時卻聽到媽媽又在呼喚，原來是要逍遙上市場去買幾斤新鮮的蝦回來，給了五十文錢，叫逍遙趕快去。逍遙一聽到可以出門，便馬不停蹄地往外跑。

在村子裡逛了一會兒後，便往市場走去。到了賣海鮮的小販前，才知道原來最近沿海風浪太大，都捕不到魚貨，所以沒有蝦。逍遙一聽心想這可怎麼辦？不過也沒別的辦法啊！只好先回客棧再說吧。

## 【求藥】

一走進村口，就見那媽媽急急忙忙地跑過來，告訴逍遙說李大娘昏倒了。逍遙一聽，趕緊三步併兩步地跑回客棧。齊回客棧時，進到李大娘的房裡，見到李大娘躺在床上，而村裡裡的洪大夫正在幫她把脈。洪大夫一見到逍遙，便告訴逍遙說他媽媽已經病入膏肓，可能沒得救了。逍遙聽到後，有如晴天霹靂，這時候剛好想到，前些日子小虎子的爹生重病，小虎子一人孤獨前往仙靈島求藥，而小虎子的爹一吃那仙藥，病就立刻好了。又想到自己自小就失去了爹娘，全靠媽媽一手帶大，不管千辛萬苦也要到仙靈島將仙藥拿到手。

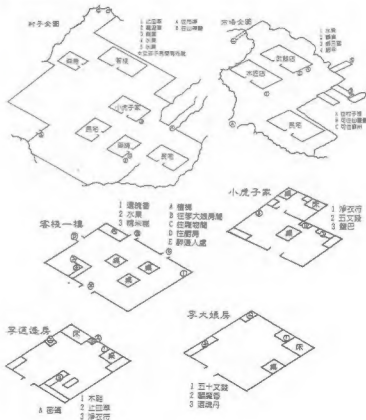
趕緊到市場邊的船家，找到張四哥要求他送自己去仙靈島。張四心想李大娘平常待人那麼好，即使風浪這麼大，也該幫逍遙一應，便叫逍遙趕緊上船，兩人駕著小舟，乘風破浪地往仙靈島前去。

李逍遙到了仙靈島後，開闢了張四，就獨自走進了島中。路上打死了幾隻前來阻攔的小孽怪後，走到了一處水潭邊，想起在客棧中，苗人頭領給了一隻「破天鏡」，提醒說要利用這「破天鏡」，擊破六處石像，才能破開仙靈島島界之術。逍遙便依言踏上蘆葦漂，四處尋找六個石像，這幾樣巧合得到一株「掌蓮子」及風、雷、水、火、土「五靈錢符」。取破六個石像後，「破天鏡」也斷了，回到起點的平台，發現一處發亮的石板，踏上去後，周圍的情景全變了，蘆葦漂也不見了，即出現了一條圓形石柱鋪成的一條長道，直直走去，看到了潭中一塊大石寫著：「仙靈洞天」，心想趕快找到仙女，求得仙藥，便繼續往裡前進。

此時走進了一處桃樹林，到處烏語花香，美不勝收，逍遙還在許多果樹上採了許多甜兒果及水果。走著走著，走到了桃石板長廊邊，兩邊是兩尊好似觀音菩薩裝扮的石像，逍遙心想再過去應該就可以見到仙女了，正要往前走時，忽然一股無名的力量將自己給震了出來，連續試了好幾次都是這樣。就在如無頭蒼蠅似地盲目亂逛時，在東北面的一個小水潭邊的大石頭上，發現了幾件衣服，全都是姑娘們的東西，逍遙心頭一驚，偷偷的往水潭中一看，一處美若天仙的少女正一絲不掛地在水

中洗澡，心想果真是仙女姊姊，突然間兩皮性起，用樹枝勾起了那仙女姊姊的衣裳，準備故意用衣裳的繩口要求仙藥……

## 攻略地形圖



# 日本東京玩具展之行

1995年日本東京玩具大展日前於6月1日起在海濱幕張會館舉行一連4天的展覽。參展的廠商除了一般玩具流通業者以外，尚包括將近一半攤位的TV遊戲製造業者，尤其使用了將近台北世貿中心兩三倍大的場地，讓人有一日不可盡覽的感覺。



由於PLAY STATION並未參展，先前抱持SS與PS將於此間進行二度交手的參觀者遂無緣一見兩者競爭的好戲，倒是新機種引來不少好奇的眼光，其中又以EA與SANYO 共同合作開發的3DO TRY 這部以32位元為號召的主機，及APPLE 與BANDAI研製的PIPPIN多媒體平台較受矚目。



3DO TRY 不論是每秒鐘Pixel 點畫的最大播放或CDROM 容量，均足以匹敵SS與PS，尤其流暢的動畫演出毫不遜於一般的電視動畫，因此乍見下頗令人有耳目一新、脫胎換骨的驚艷之情。然而在PS與SS兩部主機銷售即將突破100 萬部的此時，起步較晚的3DO TRY 恐怕更要力爭上游才行。

在遊戲攤位的一隅，被定位為廉價版MAC 相容機種的PIPPIN也積極地發出誘人的訊息。目前這部平台的銷售設定僅限於主機與基本的鍵盤滑鼠等設備，由於它主要是以 CDROM 驅動WINDOWS 的作業系統

，因此軟硬體均另售外接。螢幕方面雖然可銜接終端顯示器或電視機，但也不包含在500 美元預定售價的配備中。也就是說，消費者可視需求連自己原先已有的現成設備，或彈性添購其它用途的周邊。軟體方面，PIPPIN 版可在MAC 上執行，但MAC 版須經過移植才能使用，這點APPLE 表示改版相當容易。

目前SS與PS兩部主機在下半年的表現，應可達到150 萬台的佳績，如此漸入佳境的話，原先執著於超任市場的某些大廠商極有可能改變方針，重新訂定研判次世代主機的策略，對於任天堂明年可能推出的ULTRA 64而言，無形中也產生更大的壓力。據某大廠商表示，如果ULTRA 64不能在一兩個月內突破50萬部的賣場，日後的前途可能更加艱辛。

整體而言，有越來越多非遊戲業者想加入這個前途看好的遊樂器市場，但也導致軟體品質無法控制，經銷體制全盤改變並影響產品流通生態的問題，整個未來似乎越加模糊，即使是業界的龍頭都無法預言遊戲業界的下一步，真可說是再戰國化不過了。



轉載自中國時報 6.15 休閒版專欄

您是熱愛電玩的一份子嗎？在遊戲中達爾斯即的幻想天地裡，大半時間關係性，期待您也能邁向遠闊於創作者的大道！

<p><b>誠徵</b></p> <p>遊戲企劃人員</p> <p>文案編輯、創意豐富</p> <p>具有個人企劃書</p> <p>具企劃經驗尤佳</p>	<p>電腦2D美術設計</p> <p>具美術設計能力</p> <p>具有個人作品</p> <p>具電腦繪圖經驗尤佳</p>
---	---

以上男女不拘（男役導免役）年25歲以下者皆可。  
歡迎親臨面CAME有興趣者加入我們的行列！  
免費熱線：02-7356-0722#210 陳先生



# 倉庫番 復仇版

「如果從上面這一條路推過去……下面這個箱子就可以推到這兒……然後這裡……啊！不對……左邊這條路卡住了，應該是……」，不知道各位

讀者對上述的話是不是感覺到有點熟悉呢？筆者想一些 GAME 館在 5、6 年以上的玩家應該很快就能反應出這到底是在說些什麼，如果再提到這正是遊戲史上的益智遊戲極品——《倉庫番》時，相信又讓一些玩家勾起那舊時的回憶。沒錯，《倉庫番》又回來了，以嶄新面貌再度復出的《倉庫番》要讓各位玩家喘喘「玩家們的報復」。

遊戲史上的益智極品——《倉庫番》在日本的 THINKING RABBIT 公司於 1982 年推出後，刺激有趣的腦力激盪方式，深

受各路玩家的喜愛，而此次由大字資訊代理改版發行的《倉庫番》卻有些不同。話說當年《倉庫番》在日本發行後，一群熱愛的玩家「深受其害」，在他們的口中，那哪是刺激有趣的腦力激盪

，刁鑽複雜的精神摧殘（依個人智商而定）使得他們個個廢寢忘食、朝思暮想地為的就是要過關、過關……就是這樣，十

年來風靡了無數喜好益智遊戲的玩家。但是，當時在日本的玩家並沒有乖乖的束手就擒，利用遊戲中本身附有的編輯功能，費盡心思又編組了一些更刁鑽的難關投稿回《倉庫番》的製作小組，要讓他們知道「玩家們的怨念」！而這些難題也真是讓製作小組們傷透腦筋，就在這個時候製作小組們忽然突發奇想：「獨

樂樂」，便將玩家們投稿來的難關整理集合起來再次發行，這正是大字資訊所代理製作發行的《倉庫番——玩家復仇版》（暫定）。可以稱做《倉庫番——玩家復仇版》（暫定）。

大字資訊繼《明星志願》與《仙劍奇俠傳》後，將於七月下旬推出第一套移植至 98 版的益智遊戲極品——《倉庫番——玩家復仇版》。大字在代理到這一遊戲後，首先進行的是將她從日本 98 電腦機種的形式改版成 PC 相容的形式。由於原本 98 機種的《倉庫番——玩家復仇版》在操作介面方面稍嫌複雜不便、美工圖形方面略為粗糙簡單。所以大字特將遊戲中的操作介面及美工圖形全部更新，另外還加入一些新的功能，改版更新後的大字《倉庫番——玩家復仇版》更趨於完美，操作方式變得非常簡易上手、親切方便，一隻滑鼠便能行走天下；美工圖形則是由大字的美術設計師全部從新繪製，一共八個角色可供玩家自由選擇進行遊戲，男女主角的拉比君、阿諾、埃及人、科學怪人、老婆婆、玩具兵、小精靈等，各有各配合的場景。簡便輕鬆的操作方

式、幽默逗趣的人物造型，這些都是新生代《倉庫番——玩家復仇版》的特色。

遊戲中還附有一些特殊的功能，例如編輯功能，便是玩家本身利用遊戲關卡的圖形原素自行編輯一些不同的場景，來考驗自己或摧殘別人。另外還包括可以選擇畫面的解析度及色

彩，640 \*480、800\*600、1024\*768 等多種格式的功能、參數設定及選擇角色的功能應有盡有，此外不用擔心遊戲內關卡

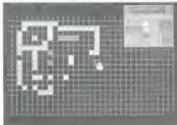


▲總共308個關卡供玩家自由選擇



▲完全更新的操作界面及美術造型，並可選擇四種解析模式進行遊戲

有多刁鑽、多困難，她有絕對的保證——保證絕對有解」。試問這樣一個自由、多樣化又極富刺激有趣的益智遊戲極品到哪裡去找，《倉庫番——玩家復仇版》絕對是您最佳的選擇。



▲可利用遊戲中附有的關卡編輯功能自行編輯各關關卡自我挑戰

# 倉庫番

## 玩家復仇版

敬請期待

在更具自由及多元化的  
“倉庫番—玩家復仇版”  
中，盡情享受腦力激盪的快感。

遊戲特色：

- ★ 大字資訊第一畫移槍至日本98版的最佳益智遊戲。
- ★ 滑鼠定點導向移動功能，省去以往繁雜不便的操作手續。
- ★ 遊戲中共有八位造型生動精緻、活潑逗趣的主角供玩家自由選擇過關。
- ★ 並附有 306個關卡編輯功能，玩家們可編組成各種形式自我挑戰。
- ★ 玩家可任意選擇 306個關卡進行遊戲。
- ★ 大字自研VESA技術，首度支援遊戲中四種解析模式。

天地尚未變色之前  
是無名小卒活躍的舞台

軒轅劍外傳

楓之舞



戰國初年，一些神奇的思想家在设计战争武器时，发明了一种名为「機關人」的自动士兵，一个名叫「蜀桑子」的野心家即利用这种利器想发动前所未有的革命……

扮演墨子受流俗困，斯羽在鬼谷子、公输般等墨人的协助下，及时阻止蜀桑子的阴谋吗？  
这个谜，将由你自己来解答……

全省熱賣中



# 塔克拉瑪干 敦煌傳奇

全部場景均以 3D 方式呈現！

「敦煌」是古代東西文明交流的重鎮，位於其西鄰的塔克拉瑪干沙漠，更是令商旅聞之色變之地。塔克拉瑪干，是維吾爾族話「只進不出」的意思。

而本光碟遊戲《塔克拉瑪干—敦煌傳奇》的創意正是取材於古中國北魏時期流傳至今，位於敦煌石窟附近的民間傳說—觀音井，據說此井具有治療百病的神效功能，但至今仍未被世人所尋獲。故事便是以此為中心骨幹，

配合古代陰陽五行、奇門遁甲的觀念，設計出一系列令人嘆為觀止的益智謎題。在遊戲中，由於每一個謎題都是參考古代敦煌遺跡的相關資料而設想出來的，所以各有其特殊的解決之道。由此

可見，《敦煌傳奇》不僅只是一個普通的冒險解謎遊戲，而是已經充份發揮中國固有的人文精神與智慧結晶，真正屬於中國的遊戲作品。

由昱泉電腦多媒體設計公司製作，大宇資訊有限公司代理預定在六月下旬推出的光碟遊戲—《塔克拉瑪干—敦煌傳奇》。利用 3D 虛擬實境的最新科技來表

現，以一開始即有向世界進軍的企圖心，突破國產遊戲的處理技巧，在視覺創意以及語言享受方面，希望帶給國內玩家們全新的體驗。



▲一景透過充滿神秘及傳奇色彩的敦煌石窟。

益智型冒險解謎遊戲的極品！

以目前較為知名的冒險解謎遊戲來看，如第七訪客（7Guest）、迷霧之島（MYST），都是以極近完美的企劃

和細膩精緻的畫面，為人津津樂

是有絕對的影響。《塔克拉瑪干

一敦煌傳奇》成為冒險解謎類遊戲的經典之作。我們回頭看看中華文化本身擁有五千年豐富的文化遺產，各式各樣的題材不餘蘊乏，如何融會貫通，創造新意，進而從資料的收集、整理，轉換到可表現於多媒體的形式，以及腳本的構思與安排等，這些都是非常要緊和值得研討的課題。



▲塔克拉瑪干沙漠作用於3D圖古代版圖遊戲—孔明燈石窟，再慎重出現。

耗費千萬開發歷時兩年完成！

當然，一個遊戲開發成本的



▲將敦煌石窟內石窟上景畫元整畫出。

多寡，對於整體表現的品質，還

一敦煌傳奇》的投資金額超過千萬，開發時間歷經近兩年，從頭到尾全採用 3D 的方式來呈現給各位玩家，所有的場景都是手工臨摹敦煌石窟，再以精密的程

式去計算，玩家可任意在洞穴裡四處遊走。十足的臨場感加上震撼的音效及背景音樂，絕對是一套物超所值的光碟遊戲，相信玩家们一定不會輕易錯過。

所有好的作品都必須面對市場的考驗，正由於《敦煌傳奇》是一群中國人應用西方先進的科技來展現屬於東方的作品，相較於市面上充斥著西方太空船、火箭、機器人等各式遊戲光碟，不可不說是一個真數。大宇資訊與昱泉電腦多媒體設計公司在此誠懇的希望能得到各位玩家的肯定。

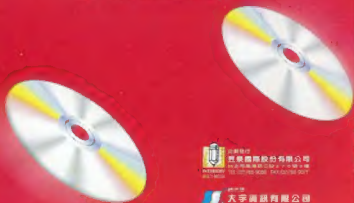
電 玩 家 的 智 商 末 日

# 小心，七月！

## 塔克拉瑪干 敦煌傳奇

雙光碟片隆重上市

全部場景均以3D方式呈現  
益智型冒險解謎遊戲的極品



台灣發行  
萬善萬隆股份有限公司  
台北市萬隆路二段211號4樓  
TEL: (02) 269-8088 FAX: (02) 269-8017



總代理  
大宇資訊有限公司  
台北市南港區二街2-4號4樓  
TEL: (02) 2766-8887 FAX: (02) 2766-8888



所有場景均以3D電腦實地第一人稱方式呈現，可以讓您在任何角落360°任意遊走。

3.5段半回繞的官景音樂，縱然幽雅的特殊音效，總繞有知身歷其境。



第一片獲得工業局軟體工業五年金獎設計類類組的金獎優等作品，開發金額超過千萬元。



內含取材於敦煌附近的民間傳說，配合中國傳統益智遊戲，遊玩可在解謎中瞭解古學。

遊戲過程受到國際編目、商品精美、日市場銷路百餘萬本，為國人自製遊戲立下新的里程碑。



1.4道關卡，考驗您的智識、反應、觀察力和解題能力，耐玩性、挑戰性與益智性一兼。

# 兒童英語

CDROM

榮獲資訊應用獎之特優套裝軟體  
美國加州移民兒童小學1年級功學英語讀本

兒童多感應而適應 爲課程結構1  
以適應的教材 非常美觀學校 教師  
特早來進學習。多感應。 一  
碑。爲自備立亦成爲宣傳。其內容通  
過字用 大小寫，歸歸打字操作 目  
時 教學法 兒童和 五大類學生。

上, 食教社召開了雙語。 的教學單  
在教學理念, 通過兒童, 性的觀。 視轉  
或態度, 把基礎英語中的英語磨盤, 磨  
下話。 量胸中。



急救英語

# FirstAid+English

比美國老師  
臨場教學還要有效的  
學習方式

[illegible]

「何卒此學 爲し 新學地學」の  
 序に引用一語有唯 其内上 不説すの  
 「地學」 即ち「地學」學派なり。是  
 「地學」 學 派 也。



辦公至商英界



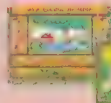
My First Multimedia  
Bilirubin Album

我的第一本  
多媒體雙語書



圖：小島幸英滿足一貫對亞洲人的「刻板印象」。

當他演發生在廚房裏中，還說這食物和的罐頭是所製六室。功能上，高貴又廉價教材首先耐用滿載。拉到哪，聽到哪，達到和」。我將那小島的經驗與同學，也。



開利公司  
聯勝資訊 太平洋 股份有限公司  
台北市信義區四段 (雙子樓之)  
TEL: 886-2036330 FAX: 0217036358

總公司  
 大宇通訊有限公司  
 台北市忠孝東路一段4號樓上  
 Tel: 02-2156-1567 Fax: 02-2156-0949

MAGIC CENTURY 2



★多段特效，共有八個主角可供選擇  
★94種角色加73種魔法，組合千變萬化  
★全圖形介面，加上流暢動作與音效

人

中 國 醫 藥 學

您用過集功能強大與操作簡便於一身的抓圖程式嗎？抓圖獸人！就是這麼一個功能強大又容易使用的程式，只要您用過它，那麼將喜歡上它，它將是您抓取螢幕上美麗圖形的「把柄剪」，它的便利將遠超過您的想像，無論如何，先試試再說吧。

陳其南 著 2010

- [illegible]

大孚實業有限公司







# 天使帝國2 攻略

、查無此人退回了，現在正在本公司維修部黑暗的角落等待救援，請有物品寄到大宇資訊而沒有寄回的玩家可以寫信到大宇資訊註明您的姓名、地址、電話、維修物品，我們會儘快為您寄回、與您聯絡。

Q：我購買「龍門防毒系統」無法安裝？

A：當您的電腦已經中毒時，可能會在安裝龍門防毒系統時，將病毒傳染給龍門防毒系統(Norman Virus Control)的安裝磁片，而龍門之安裝磁片中中毒後，可能無法順利安裝完全。請使用者一定要以乾淨無毒的DOS 軟碟片放在A磁碟機用A磁碟機開機後，立即安裝龍門防毒系統，絕對不要在硬碟開機狀態時安裝龍門防毒系統，當然若是您確定您的電腦百分之百沒有病毒，我們也不反對您以硬碟開機安裝。

Q：建議大宇資訊的軟體能否用 1.44MB 的磁片，可比 1.2 MB 磁片更省片數！而且不會發霉！我只有 1.44MB 的磁碟機。

A：近來 1.44MB 的磁片漸漸被各位玩家接受，但在片數多時會造成生產速度大降，而且它還是會發霉，只是比起 1.2MB 磁片較不會發霉而已；對於只有 1.44MB 磁碟機的玩家可以大宇資訊提供免費轉拷的服務，因為近三、四年來大宇資訊自行研發的軟體並沒有加裝磁片保護，您可以自行拷貝到 1.44MB 磁片上或是將原裝磁片及相同片數的 1.44MB 磁片一起寄到「北市忠孝東路二段88號8F」大宇資訊，裡面註明您的姓名、電話、住址、回郵及您要轉拷到 1.44MB 磁片即可，當然您也可以親自拿到大宇資訊處理。

## 瓦爾克麗城歸途

打倒碧蓮維塔後，才由她口中得知拉那洛的大軍已經通過異世界之門，去攻打瓦爾克麗城，妮雅一聽立即率兵掉頭，返回瓦爾克麗城，在回去的途中又遇到敵人的攻擊，妮雅部隊有如勢如破竹般地被敵軍，急奔瓦爾克麗城。

## 保衛瓦爾克麗城

妮雅等人趕回瓦爾克麗城，瓦爾克麗的守軍正與拉那洛叛軍苦戰，妮雅慶幸戰爭尚未結束，立刻加入戰局派兵防守四面城牆。由於我方兵力已有相當的根基，妮雅指示除了普通的防禦工事外，敵軍中三位魔法師要小心對付。

## 騎士城堡前

化解了瓦爾克麗城的危機後，接著要做的是收復已被攻陷的「騎士城堡」，妮雅便率眾攻打「騎士城堡」。見到敵軍陣容，並沒有想像中的困難，妮雅此時吩咐不要隨便移動軍隊，以免浪費時間。

## 治癒維絲塔女帝

攻入騎士城堡後，突然有位瓦爾克麗的傳信兵，告知妮雅女帝被魔法控制，開始發狂，請妮雅回去解決，妮雅一聽急忙趕回瓦爾克麗城。妮雅回到瓦爾克麗城，看到那兩眼泛紅，面目猙獰的人時，實在是不敢相信就是女帝，但是幸好妮雅輕鬆解決。

## 前往斯德林海峽

女帝恢復正常後，妮雅便帶著部隊準備前往斯德林海峽，就在前進的途中，又遇上敵人的攻擊，幸好敵軍的陣目完全沒有法術系的兵種，妮雅指揮全軍向上結集，行動較慢的在前頭，速度快的排後方，讓敵人自己送上門來，輕鬆過關。

## 斯德林海峽

妮雅部隊解決掉阻擋的敵軍後，在穿越斯德林海峽時又遇見大批敵軍攻擊，希靈發現現在頭的一批魔法家並不會主動過橋，所以妮雅為了大局只好冒險將主戰場設在敵人城堡內。利用上一關的技巧，用最短的時間把隊伍集合起來過關。



**消費性育樂多媒體展**  
CONSUMER EDUTAINMENT & MULTIMEDIA

## SHOW

展覽地點：外貿協會松山機場展覽館全館(台北市敦化北路340號)



### 演出項目

多媒体(MULTIMEDIA) / 光碟節目(CD TITLE)

電視遊戲卡帶(TV GAME) / 海軍媒體測試

電腦休閒軟體(PC GAME) / 電腦輔助學(CAI)



現場活動

歡樂大擴彩活動／虛擬實境技術展示

偶像明星與民間藝活動 / 免費專題研討會

來說說「採購指南」CD片／試展活動

熱 烈 發 售 中



充滿中國風味的特種RPG故事

# 妖魔道

即時戰鬥系統，體驗分秒必爭的緊張快感。  
 獨特半即時系統，感受瞬間互動式人性光輝。  
 隨著劇情的變化，製作七十餘處關卡與地圖，  
 合乎人性化的操作介面，遊戲過程更得心應手。  
 至變化的圖樣式劇情，讓您更融入遊戲世界。  
 細緻豐富的地圖場景，以萬種千幻的特效呈現。



## 天使帝國2

一個劍與魔法的世界！  
 一場天使與惡魔的戰爭！

- ◆全動畫式的過場戰鬥畫面，展現激烈戰況及各兵種獨特的魅力。
- ◆戰場上導入NPC系統，友軍將成為玩家最有力的支援。
- ◆五大系35種職業可供玩家自由選擇使用，創造出只屬於自己的超級部隊。
- ◆親切的圖形指令介面全程支援滑鼠，新增「全體命令」可依戰況指揮全體角色行動。
- ◆戰場上穿越過場畫面及對話模式，並導入過關條件，賦予戰局策略全新面貌，展現一個豐富動情的戰略遊戲。



★上市發售中★



劇情豐富★音樂動聽



全中文化★美工細緻

